

Die Baumeister von Arkadia - KSR

Ablauf eines Zuges:

1.) Die MUSS-Aktion:

ENTWEDER 1 BAUKARTE AUSSPIELEN:

- 1 Baukarte von der Hand ausspielen.
- Das Gebäude gemäß Baukarte an ein bereits liegendes Gebäude anlegen, so dass waagrecht oder senkrecht eine Berührung erfolgt ODER das Gebäude benachbart waagrecht oder senkrecht zu einem beliebigen Arbeiter (Farbe egal) stellen. Auch das Kastellbaugelände gilt als Gebäude.
- Durch Gebäude abgedeckte Felder müssen frei sein = ohne Gebäude/Arbeiter darauf.
- Wird ein aufgedrucktes "Zeltlager" mit einem Gebäude abgedeckt, erhält der Spieler 1 neutralen Arbeiter hinter seinen Sichtschirm aus dem allgemeinen Vorrat.
- Auf dem neuen Gebäude wird 1 Siegel gemäß Vorgabe der Baukarte abgelegt.
- Gespielte Baukarte auf den Ablagestapel werfen.
- 1 neue Baukarte aus offener Auslage (danach sofort auf 3 auffüllen) oder verdeckt ziehen.

ODER 1 - X ARBEITER EINSETZEN:

- Der Spieler entscheidet sich für genau 1 Gebäude auf dem Spielplan und setzt dort beliebig viele eigene und/oder neutrale Arbeiter aus seinem Vorrat auf freie Felder, die waagrecht oder senkrecht an das ausgewählte Gebäude angrenzen.
- Jedes Feld trägt nur 1 Arbeiter.
- Ein Arbeiter auf "Zeltlager" bringt keinen weiteren Extra-Arbeiter ein.

Als Auswirkung aus den obigen Aktionen kann folgender Fall eintreten:

Ein oder mehrere Gebäude werden fertig gestellt:

- Ist ein Gebäude vollständig umschlossen (waagrecht/senkrecht benachbarte Felder sind durch Arbeiter, Gebäude oder Spielplanrand belegt), ist es fertig gestellt.
- Kommen mehrere Gebäude zur Wertung, wird jedes separat abgerechnet.
- Jeder Spieler erhält für jeden eigenen Arbeiter an diesem Gebäude 1 Siegel in Farbe des Siegels auf dem Gebäude. Neutrale Arbeiter bringen nichts ein.
- Der die Wertung auslösende Spieler erhält 1 Siegel (wie Siegel auf Gebäude) zusätzlich.

Kastell:

Der auslösende Spieler setzt 1 beliebigen Kastell-Stein aus dem aktuellen Vorrat auf den Bauplatz des Kastells. Das geschieht je im Spielzug umschlossenem Gebäude. Zunächst wird dort die unterste Ebene komplett belegt, bevor die 2. Ebene beginnt. Man darf einen Kastell-Stein auf ein beliebiges Feld setzen. Nach Abschluss der 1. Ebene wandern die 2 Reststeine des aktuellen Vorrats (fertig gestellte Ebene) zum Vorrat der 3. Ebene auf dem Spielplanrand.

2.) Die KANN-Aktion:

Zum Ende seines Zuges kann ein Spieler folgende Aktionen oder nur Aktion a) ausführen:

a) 1 der 4 Baumeister-Fahnen einsetzen (abgeben) und 2 Arbeiter der eigenen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und hinter dem Sichtschirm stellen.

b) Zusätzlich eine Wertung nur für sich allein durchführen:

Dazu muss der Spieler stets zuvor die Baumeister-Fahne abgegeben haben. Er nimmt beliebig viele Siegel beliebiger Farben aus seinem Vorrat und tauscht diese in Gold ein. Siegelwert = Anzahl Felder in Siegelfarbe aus Adlerperspektive auf den Kastell-Bauplatz.

Ende:

Hat ein Spieler den letzten Stein in 2. Ebene des Kastellbauplatzes gesetzt, folgt Endrunde.

- Die 2 restlichen Kastell-Steine werden zum Vorrat der 3. Ebene (neutral) gelegt.
 - Der Spieler beendet seinen Zug ganz normal, er kann also auch noch eine Baumeister-Fahne abgeben und/oder für sich eine Wertung auslösen.
 - Nun ist jeder Spieler noch 1x am Zug, zuletzt der Ende-Auslöser.
 - Werden noch Gebäude umschlossen, nimmt man Kastell-Steine aus Vorrat der 3. Ebene.
- Danach werden alle Siegel der Spieler zum nun gültigen Wert in Gold abgerechnet.

Es gewinnt, wer das meiste Gold besitzt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.06.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Die Baumeister von Arkadia - KSR

Ablauf eines Zuges:

1.) Die MUSS-Aktion:

ENTWEDER 1 BAUKARTE AUSSPIELEN:

- 1 Baukarte von der Hand ausspielen.
- Das Gebäude gemäß Baukarte an ein bereits liegendes Gebäude anlegen, so dass waagrecht oder senkrecht eine Berührung erfolgt ODER das Gebäude benachbart waagrecht oder senkrecht zu einem beliebigen Arbeiter (Farbe egal) stellen. Auch das Kastellbaugelände gilt als Gebäude.
- Durch Gebäude abgedeckte Felder müssen frei sein = ohne Gebäude/Arbeiter darauf.
- Wird ein aufgedrucktes "Zeltlager" mit einem Gebäude abgedeckt, erhält der Spieler 1 neutralen Arbeiter hinter seinen Sichtschirm aus dem allgemeinen Vorrat.
- Auf dem neuen Gebäude wird 1 Siegel gemäß Vorgabe der Baukarte abgelegt.
- Gespielte Baukarte auf den Ablagestapel werfen.
- 1 neue Baukarte aus offener Auslage (danach sofort auf 3 auffüllen) oder verdeckt ziehen.

ODER 1 - X ARBEITER EINSETZEN:

- Der Spieler entscheidet sich für genau 1 Gebäude auf dem Spielplan und setzt dort beliebig viele eigene und/oder neutrale Arbeiter aus seinem Vorrat auf freie Felder, die waagrecht oder senkrecht an das ausgewählte Gebäude angrenzen.
- Jedes Feld trägt nur 1 Arbeiter.
- Ein Arbeiter auf "Zeltlager" bringt keinen weiteren Extra-Arbeiter ein.

Als Auswirkung aus den obigen Aktionen kann folgender Fall eintreten:

Ein oder mehrere Gebäude werden fertig gestellt:

- Ist ein Gebäude vollständig umschlossen (waagrecht/senkrecht benachbarte Felder sind durch Arbeiter, Gebäude oder Spielplanrand belegt), ist es fertig gestellt.
- Kommen mehrere Gebäude zur Wertung, wird jedes separat abgerechnet.
- Jeder Spieler erhält für jeden eigenen Arbeiter an diesem Gebäude 1 Siegel in Farbe des Siegels auf dem Gebäude. Neutrale Arbeiter bringen nichts ein.
- Der die Wertung auslösende Spieler erhält 1 Siegel (wie Siegel auf Gebäude) zusätzlich.

Kastell:

Der auslösende Spieler setzt 1 beliebigen Kastell-Stein aus dem aktuellen Vorrat auf den Bauplatz des Kastells. Das geschieht je im Spielzug umschlossenem Gebäude. Zunächst wird dort die unterste Ebene komplett belegt, bevor die 2. Ebene beginnt. Man darf einen Kastell-Stein auf ein beliebiges Feld setzen. Nach Abschluss der 1. Ebene wandern die 2 Reststeine des aktuellen Vorrats (fertig gestellte Ebene) zum Vorrat der 3. Ebene auf dem Spielplanrand.

2.) Die KANN-Aktion:

Zum Ende seines Zuges kann ein Spieler folgende Aktionen oder nur Aktion a) ausführen:

a) 1 der 4 Baumeister-Fahnen einsetzen (abgeben) und 2 Arbeiter der eigenen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und hinter dem Sichtschirm stellen.

b) Zusätzlich eine Wertung nur für sich allein durchführen:

Dazu muss der Spieler stets zuvor die Baumeister-Fahne abgegeben haben. Er nimmt beliebig viele Siegel beliebiger Farben aus seinem Vorrat und tauscht diese in Gold ein. Siegelwert = Anzahl Felder in Siegelfarbe aus Adlerperspektive auf den Kastell-Bauplatz.

Ende:

Hat ein Spieler den letzten Stein in 2. Ebene des Kastellbauplatzes gesetzt, folgt Endrunde.

- Die 2 restlichen Kastell-Steine werden zum Vorrat der 3. Ebene (neutral) gelegt.
 - Der Spieler beendet seinen Zug ganz normal, er kann also auch noch eine Baumeister-Fahne abgeben und/oder für sich eine Wertung auslösen.
 - Nun ist jeder Spieler noch 1x am Zug, zuletzt der Ende-Auslöser.
 - Werden noch Gebäude umschlossen, nimmt man Kastell-Steine aus Vorrat der 3. Ebene.
- Danach werden alle Siegel der Spieler zum nun gültigen Wert in Gold abgerechnet.

Es gewinnt, wer das meiste Gold besitzt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.06.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de